# Voici la version SFS de votre jeu de simulation aérienne favori

# HistoMod

Quand j'ai commencé cette nouvelle version d'HistoMod, je ne savais pas que ce serait si long! Enormément de nouveaux mods sont inclus dans ce pack, et les adapter, les changer en 4.09 puis en « Histo » a demandé une somme énorme de travail. En inventer quelques uns a été presque plus facile !

Je voudrais d'abord remercier ceux qui ont œuvré pour que cet opus puisse vous être donné:

II/JG51-Lutz pour sa patience, sa gentillesse et sa disponibilité pour nous compiler HistoMod en sfs.

Tous les modeurs et créateurs qui sont cités dans le lisez-moi qui ont contribués à l'évolution de notre jeu préféré.

Freddy  le créateur d'HistoMod et le moteur inventif de cette façon de voir et de concevoir le jeu de simulation.

Je voudrais aussi remercier les « beta-testeurs »qui m'ont continuellement aidé, même pendant les moments de revers et de difficultés.
Vous n'êtes pas cités dans le lisez-moi en tant que tels, mais sachez que j'apprécie votre aide et vos travaux à leurs justes mesures, sans vous, ce pack ne serait pas !



## Comment installer HistoMod?

HistoMod ne fonctionne que sous 4.09, c'est notre choix.

Step 1: Installer un jeu "Maddox" "Il2 1946".

Step 2: Installer les patches 4.08m and 4.09m

Vous les avez chez M4T:

http://www.mission4today.com/index.php?name=Downloads&get=1908&mirror=2225

http://www.mission4today.com/index.php?name=Downloads&get=3764&mirror=5626

En plus vous pouvez avoir le pack de skins:

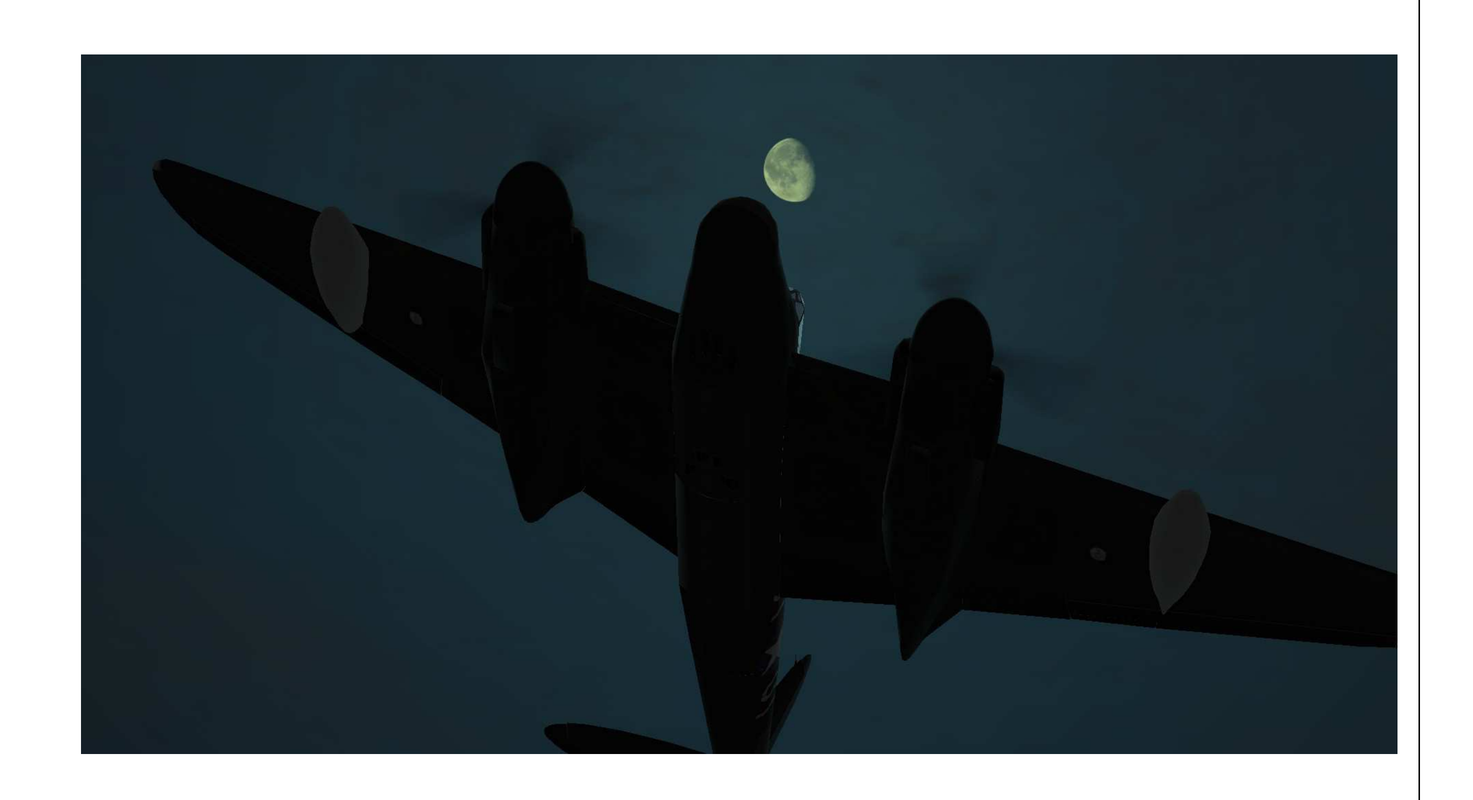
http://www.mission4today.com/index.php?name=Downloads&get=3761&mirror=5672

Step 3 : Installer Up2.01, ici :

http://www.histomod.fr/data1.cab
http://www.histomod.fr/data2.cab
http://www.histomod.fr/data3.cab
http://www.histomod.fr/data4.cab
http://www.histomod.fr/data5.cab
http://www.histomod.fr/data6.cab
http://www.histomod.fr/data7.cab
http://www.histomod.fr/data8.cab
http://www.histomod.fr/data9.cab
http://www.histomod.fr/UltraPack201_Client.exe

Ou ici :

http://www.derrierloisirs.fr/il2/bdd2012/



**Step 4:** A la racine du jeu, effacez les dossiers suivants (comme sur la capture d'écran)

Files,  HSFX, i18n, mod_slot_coop, UpUpdate et Upswitcher (non montré sur la capture)

| | | | |
|---|---|---|---|
| DGen | 29/09/2011 08:47 | Dossier de fichiers | |
| Files | 29/09/2011 08:47 | Dossier de fichiers | |
| HSFX | 29/09/2011 08:47 | Dossier de fichiers | |
| i18n | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| jsgmemods | 29/09/2011 08:47 | Dossier de fichiers | |
| Missions | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| mod_slot_coop | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| Ngen | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| PaintSchemes | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| Quicks | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| Samples | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| UPUpdate | 29/09/2011 08:51 | Dossier de fichiers | |
| DGen.exe | 03/05/2008 08:16 | Application | 1 316 Ko |
| fb_hfx3do01.sfs | 09/10/2009 00:52 | Fichier SFS | 138 383 Ko |
| fb_hfx3do02.sfs | 17/10/2009 17:14 | Fichier SFS | 49 609 Ko |
| fb_hfx3do03.sfs | 17/10/2009 17:19 | Fichier SFS | 152 618 Ko |
| fb_hfx3do04.sfs | 17/10/2009 17:11 | Fichier SFS | 112 587 Ko |

Step 5: Téléchargez les dossiers d'installation.

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part01.exe

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part02.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part03.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part04.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part05.rar

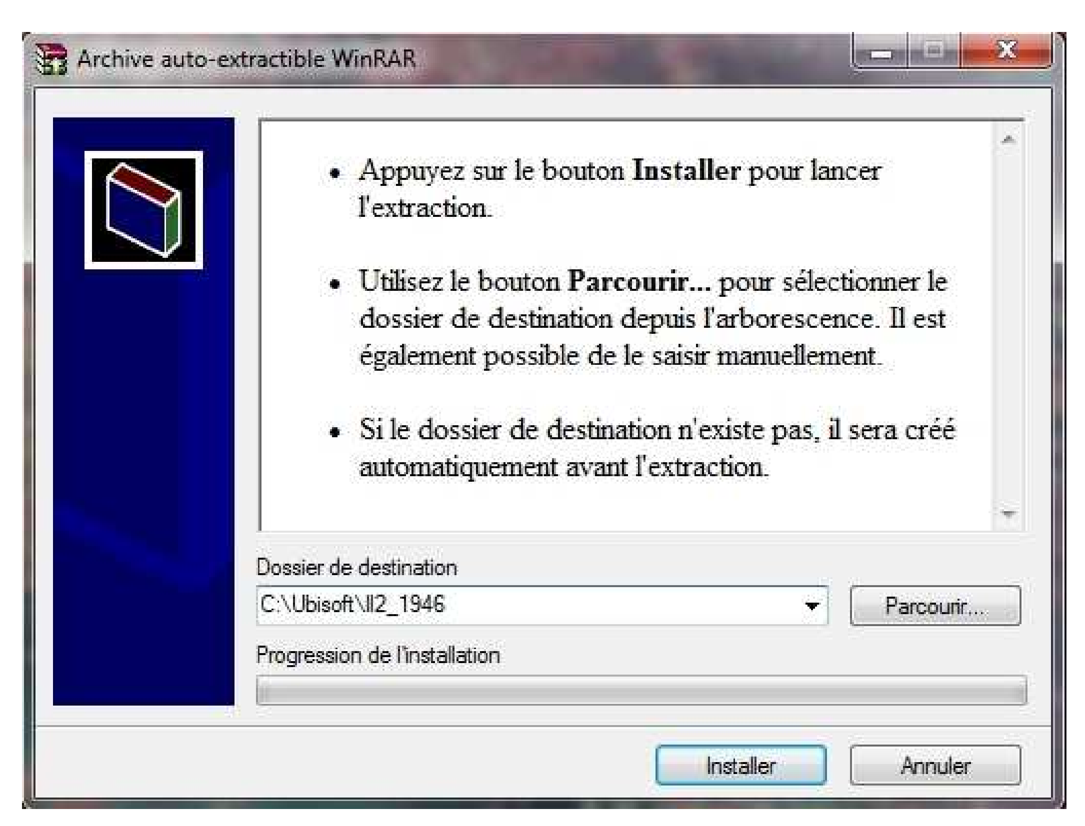
http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part06.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part07.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part08.rar

http://www.histomod.fr/Install_HistoMod.part09.rar

Ouvrez le part01 et indiquez lui l'emplacement de votre jeu (attention, la capture ci-dessous est un exemple), le reste est automatique (dites oui, si l'installeur demande à remplacer un dossier sfs).




A la fin du processus vous devez avoir un dossier « HistoMod » et 16 nouveaux dossiers histomod_sfs.

## Step 6: Installation du Total MODder pas à pas

Effacez TOUT ce qui est en relation avec le JSGME:

"jsgmemods dossier, jonesoft.txt, JSGME.exe, JSGME.ini, JSGMEHelp.txt, wrapper.dll".

Téléchargez le Total modderV1.3 de Benitomuso.

http://www.whatwalrus.com/sas2/benitomuso/TotalMODder/TotalMODderV1.3RC.rar

Décompressez-le directement dans la racine du jeu. Ouvrez une première fois le TotalMODder (double clic sur cet icône :




Vous arrivez sur ce tableau :

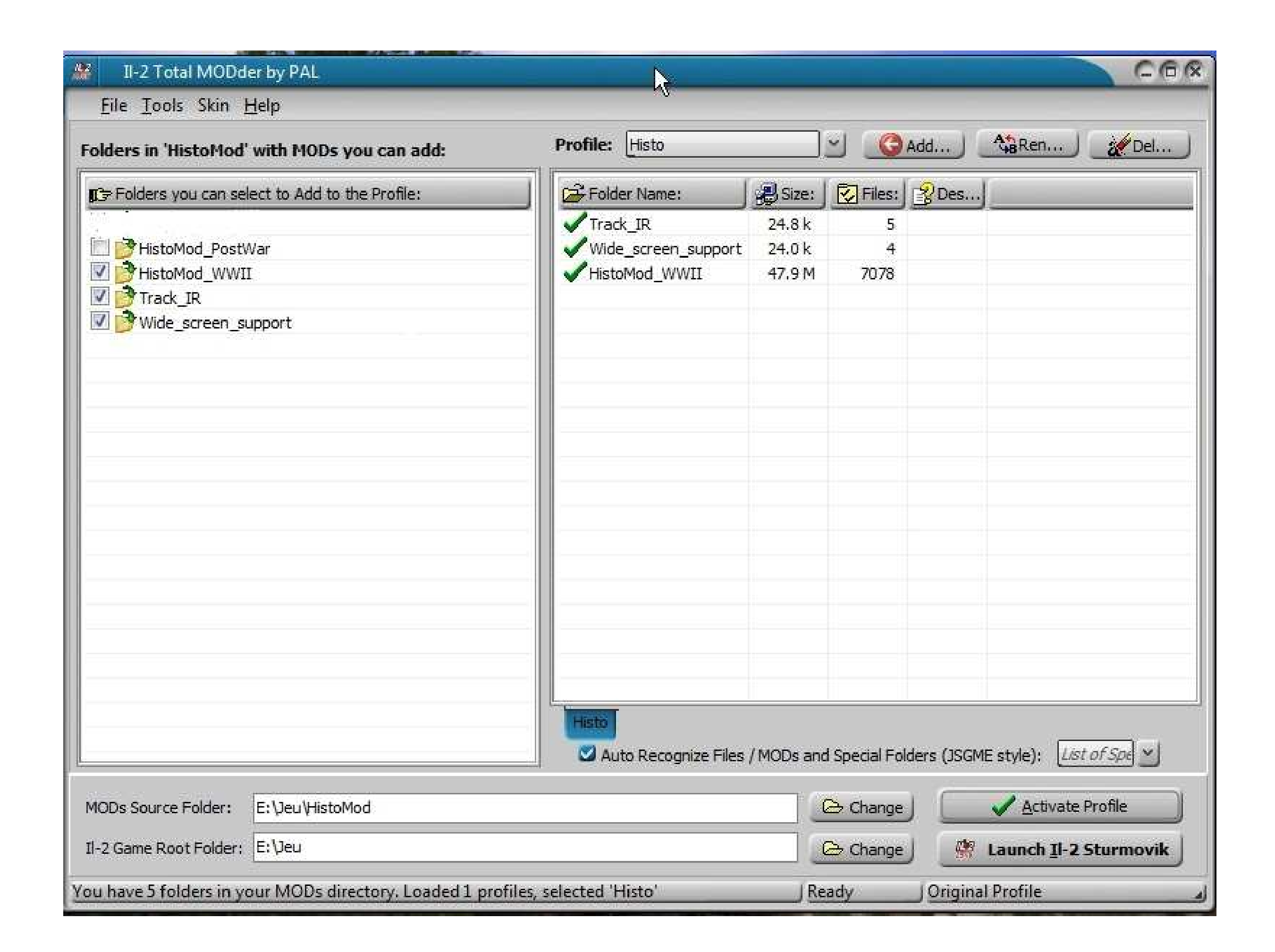
Il-2 Total MODder by PAL
File Tools Skin Help
Folders in 'HistoMod' with MODs you can add:
Profile: Histo
Add... Ren... Del...
Folders you can select to Add to the Profile:
HistoMod_PostWar
HistoMod_WWII
Track_IR
Wide_screen_support
Folder Name: Size: Files: Des...
1
Histo
Auto Recognize Files / MODs and Special Folders (JSGME style):
MODs Source Folder: E:\Jeu\HistoMod Change
Activate Profile
Il-2 Game Root Folder: E:\Jeu Change
2
Launch Il-2 Sturmovik
You have 5 folders in your MODs directory. Loaded 1 profiles, selected 'Histo' Ready Original Profile

En 1, indiquez le chemin de votre dossier Mods (HistoMod que vous avez téléchargé au début)

En 2, indiquez le chemin de votre jeu, les dossiers inclus dans votre dossier Mods doivent apparaitre dans la partie gauche du tableau.

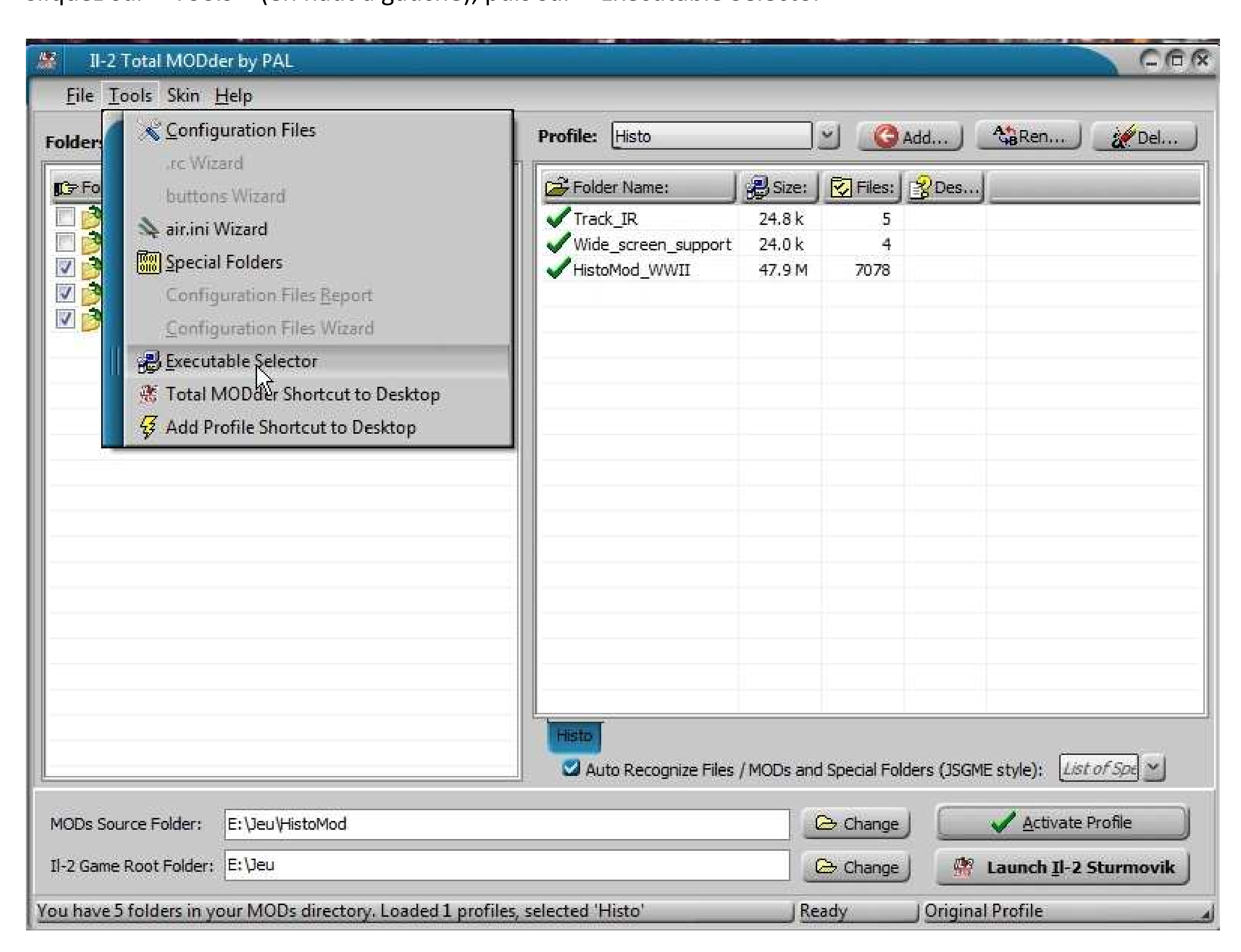
Activez vos mods en cochant ceux que vous désirez, les « activés » passent à droite.(Attention n'activez pas WWII et PostWar en même temps !)

Vous arrivez à ceci :




(Exemple)

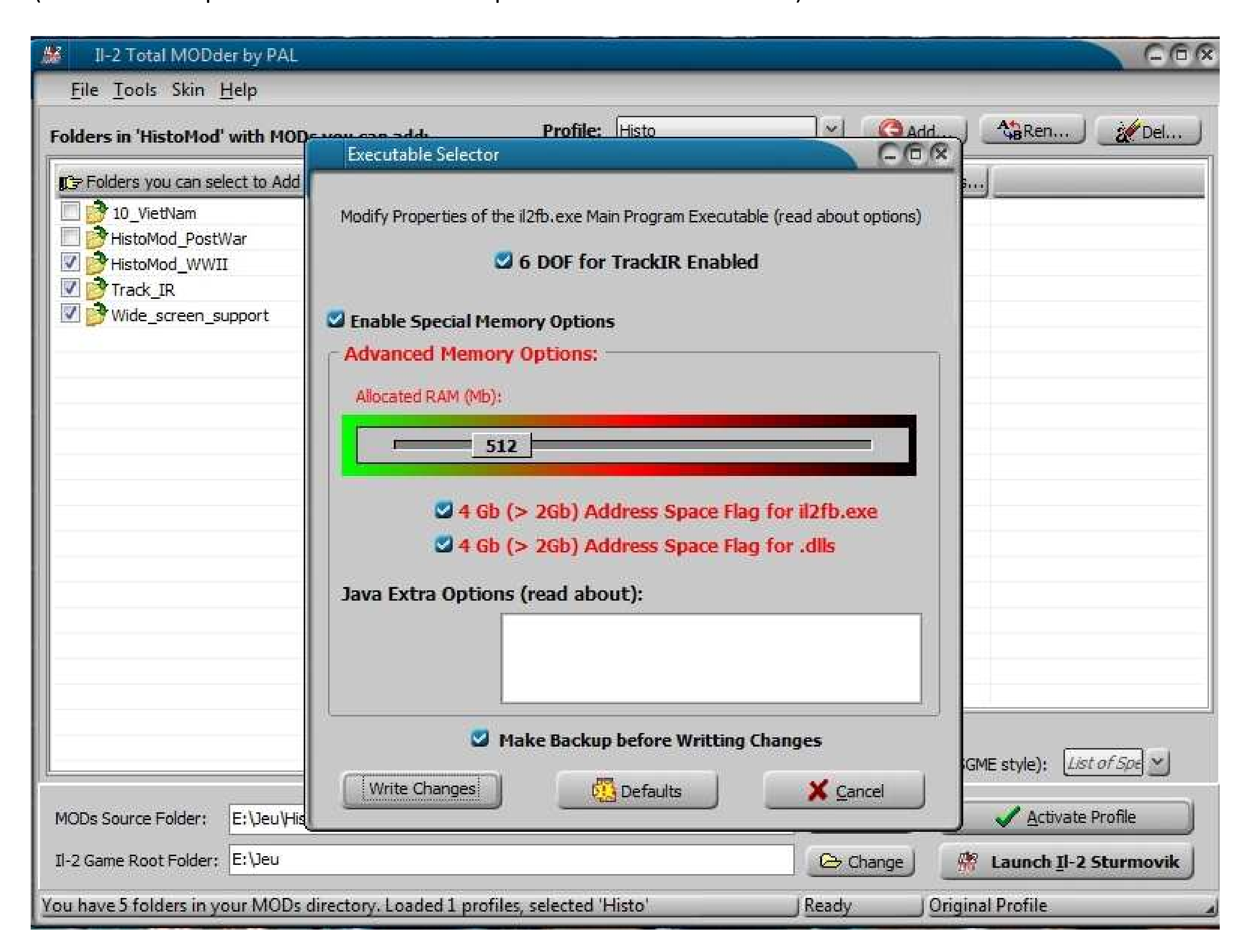
Cliquez sur « Tools » (en haut à gauche), puis sur « Executable Selector »




Vous arrivez à ceci :

Cochez les cases comme sur la capture d'écran ci-après

(Si vous n'avez pas de track IR ne cochez pas 6 DOF TrackIR Enabled)




Si votre système est gréé avec au moins 4Gb de mémoire, cochez les deux cases, sinon laissez les ouvertes.

Cliquez « Write Changes » vous revenez au tableau n°2, cliquez sur « Activate Profile », appelez le profil créé comme vous l'entendez, l'installeur vous dira que tout est installé et OK !

Vérifiez que vous avez ces fichiers soulignés à la racine de votre jeu :

bin
ForceFeedback
GSData
HistoMod
lib
Missions
PaintSchemes
Quicks
samples
Users
bldconf.ini
conf.ini
console.cmd
DeviceLink.txt
DInput.dll
DInput.dll.BAK
dx8Wrap.dll
eventlog.lst
fb_3do.SFS
fb_3do01.SFS
fb_3do02.SFS
fb_3do03.SFS
fb_3do04.SFS
fb_3do05.SFS
fb_3do06.SFS
fb_3do07.SFS
fb_3do08.SFS
fb_3do08p.SFS
fb_3do09p.SFS
fb_3do10p.SFS
fb_3do11.SFS
fb_3do11p.SFS
fb_3do12.SFS
fb_3do12p.SFS
fb_3do13.SFS
fb_3do13p.SFS
fb_3do14.SFS
fb_3do14p.SFS
fb_3do15.SFS
fb_3do16.SFS
fb_3do16p.SFS
fb_3do17.SFS
fb_3do18.SFS
fb_3do19.SFS
fb_3do20.SFS
fb_3do21.SFS
fb_3do22.SFS
fb_hfx3do01.sfs
fb_hfx3do02.sfs
fb_hfx3do03.sfs
fb_hfx3do04.sfs
fb_hfx3do05.sfs
fb_hfx3do06.sfs
fb_hfx3do07.sfs
fb_hfx3do08.sfs
fb_hfx3do09.sfs
fb_hfx3do10.sfs
fb_hfx3do11.sfs
fb_hfx3do12.sfs
fb_hfx3do13.sfs
fb_hfx3do14.sfs
fb_hfx3do15.sfs
fb_hfx3do16.sfs
fb_hfx3do17.sfs
fb_hfx3do18.sfs
fb_hfx3do19.sfs
fb_hfx3do20.sfs
fb_hfx3do21.sfs
fb_hfxbeta.sfs
fb_hfxcontrol.sfs
fb_hfxmaps.sfs
fb_hfxmaps01.sfs
fb_hfxmaps02.sfs
fb_hfxmaps03.sfs
fb_hfxmaps04.sfs
fb_hfxmaps05.sfs
fb_hfxmaps06.sfs
fb_hfxPaintSchemes.sfs
fb_hfxsounds.sfs
fb_maps.SFS
fb_maps01.SFS
fb_maps02.SFS
fb_maps03.SFS
fb_maps04.SFS
fb_maps05.SFS
fb_maps06.SFS
fb_maps07p.SFS
fb_maps08p.SFS
fb_maps09p.SFS
fb_maps10.SFS
fb_maps10p.SFS
fb_maps11.SFS
fb_maps12.SFS
fb_maps12p.SFS
fb_maps13.SFS
fb_maps14.SFS
fb_maps15.SFS
fb_maps16.SFS
fb_maps17.SFS
fb_sound.SFS
fb_sound01.SFS
fb_sound02.SFS
fb_sound03.SFS
fb_sound04.SFS
fb_sound05.SFS
fb_sound06.SFS
fb_upbeta.sfs
files.SFS
histomod_maps1.sfs
histomod_maps2.sfs
histomod_maps3.sfs
histomod_sounds.sfs
histomod1.sfs
histomod2.sfs
histomod3.sfs
histomod4.sfs
histomod5.sfs
histomod6.sfs
histomod7.sfs
histomod8.sfs
histomod9.sfs
histomod10.sfs
histomod11.sfs
histomod12.sfs
il2_core.dll
il2_corep4.dll
il2_usgs.dll
il2_usgs2.dll
il2corSSE3.dll
il2corSSE4.dll
il2fb.exe
il2fb.exe.BAK
il2fb.ini
il2fb.mods
il2fbMODder.exe
il2fbMODder.ini
il2fbPAL.dll
il2fbPAL.dll.BAK
il2setup.exe
il2setup.ini
initlog.lst
jgl.dll
log.lst
mg_snd.dll
mg_snd_sse.dll
msvcp71.dll
msvcr71.dll
[illegible]
[illegible]
pathfind.dll
rcu
sound.log
wrapper.dll

Lancer votre jeu via l'exe du jeu (icône quasiment identique ou directement via le TotalMODder (Launch Il_2 Sturmovik).

Pour changer les mods :

Désactivez (écran de gauche) les mods dont vous ne vous servez plus et activez les nouveaux, cliquez sur « Activate Profile » et lancez après avoir répondu OK quand le toal MODder vous informe de vos changements.

Le sujet Total_Modder est ici :

http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,17645.108.html

## Step 7: extra dossiers pour HistoMod

Graphicsdll.7z

Meilleures images, lumières et contrastes (water=4 dans votre conf.ini pour les CG Nvidia et water=2 pour les CG ATI) (non représenté sur les captures d'écran)

Track_IR.7z

6Dof pour Track_IR

Wide_screen_support.7z

Donne le plein écran si vous avez un 16/9 ou 16/10

## Step 8: Améliorez votre conf.ini

Copiez/collez ces lignes à la fin de votre conf.ini (s'ouvre avec bloc notes ou worpad)

[Mods]

3DGunners=1

SpeedbarUnits=3

SpeedbarSpdKMH=1

SpeedbarSpdMPH=1

SpeedbarSpdKnots=1

SpeedbarAltMeters=1

SpeedbarAltFeet=1

SpeedbarTAS=1

BombBayDoors=1

CatapultAllow=1

CatapultAllowAI=1

CatapultBoost=1

StandardDeckCVL=1

CatapultAI_CVE=1

CatapultAI_CVL=1

CatapultAI_EssexClass=1

CatapultAI_LexingtonClass=1

CatapultAI_AkagiClass=1

CatapultAI_IllustriousClass=1

CatapultAI_CasablancaClass=1

CatapultAI_ShokakuClass=1

NoNavLightsAI=1

SideDoor=1

FOV=100 (ou une valeur entre 5° et 120°)

Step 9: Configurez vos commandes pour Histo (tableau de commandes du jeu)

Une fois votre install finie, activez HistoMod_WWII ou PostWar, et lancez le jeu pour configurer vos commandes:

Power 0 = Emergency Ignition

Power 10 = Security for Weapons on/off

Power 20 = Reticule on/off

Power 30 = Parking brakes

Power 60 = APU on/off

Power 70 = Starter On/off

Power 80 = Battery On/Off

Power 90 = Eject Canopy

Power 100 = Unfasten pilot harness

Engine select 6= Master Engine on/off

EngineSelect5 = Oxygen mask on/off

Prop 10= Emergency jettison

A la fin, configurez frein gauche, frein droit si vous avez un palonnier (freinage différentiel).

Programmer une touche pour votre speedbar, et, à chaque appui vous changerez les unités !

BombBaydoor active = ouverture soute sur bombardier  et bouton sécurité armes en chasseurs ou chasseurs bombardiers ! Attention certains chasseurs bombardiers, peuvent tirer avec canons et mitrailleuses, sans autorisation de tir, mais doivent être autorisés pour larguer tout autre armement

Mettez les valeurs de catapulte à « 0 » si vous ne voulez pas ces configurations

Mettez « 0 » au NoNavLightsAI si vous voulez que les IA volent avec les feux allumés la nuit.

Les FOV (Field Of View ou champs de vision) ont été changés. Vous avez toujours vos FOV 30/70/90° par appel automatique (toggle fov) mais vous pouvez aller de 5° à 120° par tranche de 5° (touche increase fov ou decrease fov). La valeur que vous aurez définie dans le conf.ini vous fera apparaitre avec  ce champ de vision.

## Step 10: Mises à jour

Si vous suivez les évolutions d'HistoMod via notre forum, vous pourrez trouver des mises à jour.

Le jeu que vous venez d'installer comprend les mises à jour 1, 2 et3.

Si des mises à jour sont proposées (sur le site HistoMod, elles sont originales !), deux choix :

Aucune directive particulière, la mise à jour est automatique si vous appelez votre dossier de Mods « HistoMod » comme dans l'install de base. Les fichiers et dossiers seront remplacés ou mis en place par l'auto installeur.

Directive particulière, la mise à jour nécessite des ajustements qui seront expliqués clairement (comme ce lisez-moi)

Maintenant prenons 5 min (ou plus) pour commencer à comprendre le jeu

## Operating instructions:



*Mise en route Sabre F86, CA27, Canadair et Fury :*

1. Frein de parking ON

2. Energie auxiliaire ON

3. Batterie  ON

5. Contact principal moteur ON

6. Démarrage ON …

7. Manette des gaz 3% (peut être mise avant toute la procédure pour ne pas louper le dém.)

8. Démarrage OFF après 15 secondes environ

9. Energie auxiliaire OFF

10. Laissez le ralenti s'établir avant de mettre de la puissance

11. Freins de parking OFF, ne pas oublier de fermer le cockpit et de mettre en route le HUD.

Remarque : tant que le moteur n'est pas lancé vous n'avez pas d'action sur les commandes de vol.

*Mise en route autres avions à réaction modernes* :

1. Frein de parking ON

2. Energie auxiliaire ON

3. Batterie  ON

5. Contact principal moteur ON

6. Démarrage ON

7. Manette des gaz 10% (peut être mise avant toute la procédure pour ne pas louper le dém.)

   0% pour les jets de la seconde guerre mondiale ou vous mettrez le feu !

8. Démarrage OFF après 15 secondes environ

9. Energie auxiliaire OFF

10. Laissez le ralenti (RPM stable) s'établir avant de mettre de la puissance

11. Freins de parking OFF, ne pas oublier de fermer le cockpit (sur certains jets, fermeture auto) et de mettre en route le HUD.

Remarque : tant que le moteur n'est pas lancé vous n'avez pas d'action sur les commandes de vol (pas d'hydraulique).

*Roulages et freinages :*

Les freins des avions de l'époque chauffaient énormément et perdaient vite leur efficacité.

Sur les MiG vous avez 7 secondes de freinage en continue au delà de 180 Km/h et 15 secondes en deçà, passé ce délai, plus de freins! Freinez par à coups et toujours moins de 7 ou 15 secondes.

Sur les avions américains, vous avez respectivement 10 et 17 secondes.

Si vous réussissez à décoller après une surchauffe des freins, vous pourrez freiner à nouveau après 30min de refroidissement (MiG ou avions ONU).

*Mise en route avions à hélices*:

1. Sélectionner moteur si multi

2. Batterie  ON

3. Contact principal moteur ON

4. Richesse auto riche ou plein riche (120%)

5. Magnétos 1+2

6. Manette entre 4 et 6%

7. Démarrage ON

8. Une fois moteur en route, démarrage OFF

9. Richesse sur 100%

10. Sélectionner tous vos moteurs, ne poussez pas le régime à plus de 1800tr/min si votre T°d'huile est à moins de 55° sous peine de casse moteur.

Non valable pour les jets et en air start !

11. Freins de parking OFF

*Rallumage en vol réacteur :*

1. Manette gaz 0%

2. Circuit électrique secours

3. Démarrage ON

4. Manette 3% si altitude inférieure à 4000 pieds et 9 % si altitude supérieure à 4000 pieds.

5. Démarrage OFF et Circuit électrique secours OFF dès réacteur redémarré.

*Panne Hydraulique :*

En cas d'incendie moteur, le moteur s arrête (n'oubliez pas l'extincteur) ... Il vous reste alors 5 mn de pression hydraulique sur les MiG, et 10 mn sur les avions américains ...
Passé ce laps de temps, les commandes seront bloquées et vous perdez le contrôle de l'avion ...

Vous aurez les mêmes effets si votre système hydraulique est percé par un projectile.

*Démarrage en QMB ou apparition en vol* :

1. Manette gaz 0%

2. Batterie ON

3. Contact principal moteur ON

4. Circuit électrique secours

5. Démarrage ON

6. Manette 3% si altitude inférieure à 4000 pieds et 9 % si altitude supérieure à 4000 pieds.

7. Démarrage OFF et Circuit électrique secours OFF dès réacteur redémarré.

*Démarrage QMB des pistons :* identique démarrage sol sauf la gestion de la T°d'huile (voir plus haut)

*Coupure réacteur* :

1. Manette 0%

2. Contact principal moteur OFF

*Coupure moteur avion à hélices*:

1. Manette 0%

2. Magnétos 0 ou contact principal moteur OFF

*Mise en route réticule ou HUD* :

Le réticule n'apparaitra qu'avec la batterie sur « on ».

Si vous rallumez en vol, n'oubliez pas de switcher la batterie OFF/ON pour récupérer le HUD.

*Activation de l'armement* :

Vous ne pourrez tirer (canons, mitrailleuses, roquettes ou Sidewinder) que si votre Master arm est sur ON.
Interdiction de tir au sol sur certains avions !

Pour les bombardiers, la même commande est attribuée au Bombaydoors.

*Tir Sidewinder/AA2*:

Faites « chauffer » vos missiles 30s avant l'emploi (touche freins sur le clavier, à programmer si vous avez un palonnier, vous aurez les freins au palonnier et au clavier au sol, le réchauffage missile en vol) La tête chercheuse ne sera active qu'au bout de ce laps de temps. Si vous coupez le réchauffage missile, la tête ne sera à nouveau opérationnelle qu'au bout de 30s de réchauffage ! Le master doit être sur ON, la cible dans le réticule de visée à une distance estimée de 900 à 2000 mètres.

Comme dans la réalité, le missile n'est armé qu'après 800mètres de vol (sécurité avion tireur), explose en passant à une envergure (maximum) de la cible, grâce à sa fusée de proximité.

Comme la première génération de missiles Sidewinder/AA2, si la cible évolue trop, le missile manquera sa cible ! (taux de réussite trèèèèèèèès faible !)

Laisser le missile accrocher la cible (premier son), suivez les évolutions de la cible, le missile se verrouille à l'aide du télémètre (deuxième son). Sur Sabre F et Avon vous avez la lumière bleue du panneau central qui s'allume.

Les deux missiles se tirent avec les commandes (roquettes/bombes).



*Evacuation de l'avion* :

En jet, éjectez votre verrière avant de faire fonctionner votre siège éjectable.

En avion à hélices si vous volez à moins de 400Km/h, éjectez votre verrière, détachez vos harnais, sautez. Si vous volez à plus de 400km/h, éjectez votre verrière, détachez vos harnais, poussez très fort sur le manche pour vous extraire par la force centrifuge.

L’évacuation au sol a été revue par Freddy : en cas d’atterrissage forcé, prévoir une coupure moteur rapide, ou couper juste avant de toucher…ou vous prendrez feu.
Le mieux : coupez juste avant de toucher, éjectez en avance le canopy pour évacuer plus vite. Evacuez votre appareil au sol.

*Catapultage :*

Démarrez votre avion et approchez vous de la catapulte, comme d’habitude..

Mettez les cales et faites vous capturer par la catapulte. Tout est automatique et signalé pour le lancement .

N’oubliez pas de mettre plein gaz et de sortir les volets, un décompte vous avertit de l’imminence du lancement.

Vous êtes lancé après 10 secondes de capture.

*Oxygène :*

Le port du masque à oxygène est manuel dans Histo sur la plupart des avions. Si vous volez à plus de 3000 mètres, mettez votre masque ou vous mourrez lentement d’anoxie (votre écran grisaille puis noircit et s’éteint).

Même effet si votre circuit oxygène est touché, dans ce cas plongez (faites attention à ne pas dépasser la vitesse max de votre avion en piqué) en dessous de 3000m.

*Vitesse  limite :*

Les avions Histo ne doivent pas dépasser une certaine vitesse (comme les vrais !)

Ceci est particulièrement vrai en phase de piqué, ou votre avion rentre en compression et vos commandes ne réagissent plus comme vous le désirez : plein réduit, trim à cabre à fond, manche vers vous dès que vous retrouvez quelque efficacité. Les avions n’ont pas été programmés pour les mêmes limites, à vous de découvrir ce piège ! Les P38 sortent leurs freins de piqué automatiquement et ceux des P47 (à partir du D25) doivent être sortis par le pilote. Les MiG 15/17 cabrent automatiquement aux vitesses transsoniques.

*Dump fuel :*

Configurez une touche pour vidanger votre carburant sur F9F2 et F9F5 avant appontage ou vous casserez votre train !

*Side Door :*

Certains avions ont la porte d’accès ouvrante (Spit XIV par ex) configurez une touche pour ouvrir/fermer cette porte.

## Quelles sont les différences apportées par cette version?

Tout ou presque.

Les fichiers .ini on tous été revus pour une facilité d'exécution pour les créateurs de missions, au début ce sera un désavantage car vous devez reprendre vos anciennes missions, mais vous allez aimer !

Il ya plus de chars, de bateaux, d'avions, d'effets, etc., etc. que dans tout autre pack (mais si !)

Vous mettrez du temps à tout découvrir, je ne peux pas tout lister!

Volez comme vous le voulez en gagnant de la mémoire grâce à deux activateurs différents qui demandent  moins de mémoire qu'un plus gros.

### Changez vos cartes

Vous voulez toutes les cartes pour chaque période? Copiez et collez les lignes différentes des all.ini situés ici :

HistoMod_WWII/Files/maps/*all.ini*

HistoMod_PostWar/Files/maps/*all.ini*

Vous voulez jouer avec les cartes stock et UP ?

Mettez un moins "-" devant le dossier maps, il ne sera pas lu et vous retomberez sur les cartes stock.

Nous attendons vos autres questions ici

http://histomodforum.forumactif.org/

L'équipe sera là pour vous répondre, pour vous aider et pour améliorer le jeu (mais laissez passer quelques vacances avant, les vols virtuels nous manquent!)

## Tutoriaux originaux pour radars, FAC (CY6)

### Airborne radars

Ces objets simulent la présence d'un opérateur radar en place arrière. Durant la deuxième guerre mondiale, peu d'avions étaient équipés avec un écran visible par le pilote. La plupart des chasseurs de nuit, avaient un autre membre d'équipage qui interprétait l'image radar et qui guidait le pilote vers l'avion ennemi.
Mode d'emploi: Placez l'objet n' importe où, assignez lui la couleur du joueur. Je recommande de n'installer qu'un radar par mission, aussi, ils peuvent être combinés à l'objet GCI.

Données des radars

Il y a huit radars d'interception. Chacun recherche dans un cône devant l'avion. Leurs caractéristiques sont les suivantes:

| | Dist max | Dist min | Azimut | Elévation | Année |
|---|---|---|---|---|---|
| Luftwaffe: | | | | | |
| FuG-202 | 3,500m | 200m | 70 deg. | 70 deg. | 1942 |
| SN-2 | 4,000m | 400m | 120 deg. | 100 deg. | 1943 |
| SN-2b | 4,000m | 200m | 120 deg. | 100 deg. | 1943 |
| FuG-218 | 5,000m | 120m | 120 deg. | 70 deg. | 1944 |
| Alliés: | | | | | |
| AImk.IV | 6,400m | 250m | 60 deg. | 60 deg. | 1940 |
| AImk.VIII | 10,400m | 250m | 60 deg. | 60 deg. | 1942 |
| AImk.X | 16,000m | 250m | 100 deg. | 50 deg. | 1943 |
| AImk.XV | 6,400m | 76m | 70 deg. | 30 deg. | 1944 |

Les radars peuvent être combinés au GCI, placez les comme décrits.
Les opérateurs allemands parlent en mètres, les opérateurs alliés parlent en pieds.
L'opérateur prendra en compte l'ennemi le plus proche, même s'il y a plusieurs avions. Cela aide à la poursuite d'un objectif spécifique.
Les opérateurs ne poursuivront qu'un objet avec une couleur différente, cela veut dire que si l'objet est blanc (neutre) il poursuivra tous les avions non blancs de la partie.

### GCI

Contrôle d'interception GCI(m) et GCI (ft):

Le GCI simule un centre radar d'interception, qui alerte et guide le joueur vers l'ennemi.
Mode d'emploi: deux modes:

Information: Si le joueur est à plus de 100Km de l'ennemi, le GCI ne donne que des informations de cap et d'altitude, en grille de référence (carte, sur l'ennemi. Cela simule que le radar ne peut guider l'avion s'il n'a pas un contact certain.

Guidage:
Si le joueur est dans la zone de couverture du radar le GCI fournit relèvement/distance de l'ennemi ainsi que son cap et son altitude.
Le joueur peut suivre ces relèvements pour l'interception. Quand le joueur arrive à 4Km de l'ennemi, le GCI se tait (pas de saturation en inter ou dogfight).Les objets 'radar aéroportés" peuvent prendre le relais.

Le GCI guide l'avion vers l'ennemi le plus proche.
Le GCI ne donne pas d'info sur un ennemi à moins de 100mètres (on peut changer la valeur)
Comme le nom des objets l'indique, on peut avoir le GCI en mètres/KM et KM:H ou pieds, miles (statute 1609m), et mph (1,609Km/h)

## FAC

Forward Air Controller (FAC)
Le FAC est un élément avancé qui appelle et donne des informations à la radio sur les positions ennemies.
Le FAC se met en action quand des éléments ennemis (tanks, artillerie, véhicules) sont à moins de 500 mètres de sa position. Il vous indiquera sa position dans votre HUD en "référence grid" par rapport à la carte.
Quand le joueur arrive à 5Km de la position du FAC, il vous appelle en donnant azimut/distance et type de menaces par rapport à sa position.
Il marquera alors la position de la menace avec un fumigène blanc.
Quand le joueur arrive à portée (? à voir et à inclure dans le read-me) le FAC marque sa position avec un fumigène, de jour, un flare, de nuit.
Vous pouvez avoir d'autres vols autour du FAC, c'est un moyen que vous soyez Airborne FAC (je pense AI only, à moins que ce ne soit le premier arrivé/contacté qui gagne?).Quand tous les objectifs sont détruits dans le rayon de 550 mètres, le FAC cesse d'émettre.
FAC est un objet invisible dans "[NONE_StationaryObjects]"




**Crédits pour cette version**

+3D Fix  for engine and prop for F4U series (101tfs)
+3D Fix wheels 3D (barnesy12)
+3D Fix for P40 wings (CY6)
+3D fix for Re2002 cool flaps (Birdman)
+3D fix landing light on F6F (Slikk)
+3D added:open canopy for DB3 series, new pits from DT4.11
+Added Better pilots RAF/Luftwaffe (Wolfighter)
+Added some Sabre pilots (Ranwers)
+3D fix Ju52 (RedFox_90)
+ Added Flak turm (winfflyr)
+Added four tracted planes (Ranwers,Epervier)
+Added F80C tanks (CrazyFlak/RedFox_90)
+Added cannons for flak Tower (Epervier)
+Added F9Cougar (AMT)
+Added P47N15 (101tfs/CrazyFlak/Birdman/Epervier)
+Added DC3B Airliner (Verhangnis)
+Added MB 152 Franken (Epervier)
+Tiger Moth single pilot (Walter Solito)
+Added Ju88 Nightfighter with new 3D antennas (DT 4.10)
+Added Mosquito Tse-tse (Howlin)
+Added F8F2 (Gerd)
+Added P38M (GJE52)
+Added P82 Franken (Checkyersix)
+Added Ki 61 II, Ki 100otsu, Ki100II (Japan Cat)
+Added Do17 (Ranwers,SAS CrazyFlak, Epervier)
+Added some SpitVC non tropical(SAS Riken)
+Added TBD1 Devastator (DT4.11, Epervier)
+Added new Pe8 (DT4.11, Epervier)
+Added P40 K and N (Anto/RedFox_90)

+Added Ju52 transport (Godzyla)
+Added Ki45 (both) (DT 4.11, Epervier)
+Added Il4 (DT4.11, Epervier)
+Added Polikarpov R5 and R5skis (DT4.10, Epervier)
+Added KI10 (Tedeschene)FM review
+Added IK3 (DT4.11)
+Added Hs123 (DT4.11, Epervier)
+Added Avia B71 (Archie1971, Epervier)
+Added Ro37bis (Dreamk, Epervier)
+Added He46 C1 and C2 (Dreamk,Epervier)
+Added P61A P61B (101tfs/CrazyFlak)
+Added PWS10 (Loku, Epervier)
+Added Zlin 26 trainer (Stoupa, Epervier)
+Added Bf109T (CY6/DocHolliday's 3D and FM modified by Histo)
+Added CantZ506 flyable (DT4.11)
+Added Breda series (DreamK, Epervier)
+Added Buchon Ha1112 (Red_Fox90, CrazyFlak,Epervier)
+Added Mosquito NF17 (Sputnikshock)
+Added P47D40 (Kumpel)
+Added Corsair AU1(CrazyFlak/Birdman)
+Added Yak7B (Karabas-Barabas & Melissa)
+Added Mosquito NF30(+ personal goodies) (Docholiday)
+Added rockets on Mosquito6 (Docholiday)
+Added superb 3D FW and TA from Claymore pack (UF_Fernand,Tiger_33,Claymore)
+Added Ju88G6 (Sputnikshock, Epervier)
+Added DO217 (DT 4.10, Epervier)
+Added Avia Ba122 (FM highly revue!) (Stoupa)
+Added parts of Me210/410 pack (Crazyflak)
+Added some russian P40(Karabas-Barabas)
+Added D510family, D371Family, Bulldog, Fury, NiD52, GL32 family, Letov231, Loire46,VildebbeestL, AeroA101, HispanoE30, Osprey, KoolhovenFK21, FokkerCX, Potez25 series, Breguet 19 series,Gruman Delphin, Northrop Gamma (DreamK)
+Your piston engine will smoke if you fly at more than 101% (overboost or wep) (Inspired from original mod by Aed and Br!x)
+Added dead objects for mission builders (?)
+Added oil well (Epervier, C6_Claymore)
+Added Char1Bis, CV33/L3 tanksHMS E clas destroyers,V-W class destroyers,smallcargo ships, sous-marins RN (Gio)
+Added Isuzu and Komatsu (Archie1971)
+Added Tanks 4.11 (DT4.11,Epervier)
+Added Ships Colorado,Tenessee (Gofo)
+Added HMS Eagle (Asheshouse)
+Added objects beacon (DT4.11,Epervier)
+Added airfield lights (Sputnikshock)
+Added Fac (Forward Air Controler) (CY6)
+Added GCI (Ground Control interception) (CY6)
+Added fixes for engine cowlings and spinneres (Geronimo)

Tout ce que vous pouvez de différent et nouveau et qui n'est pas dans les crédits, est due à l'équipe HistoMod.

## **Histoire**

FREDDY: flight models, Sabre pit, MiGs pit, F9 pit, CA27, Me109 pits, P47 pits, P51 pits, Sidewinder, Korean mod, all the class files, Zuti integration, catapult mod, dive mod, under wing loading mod.

All the checksum in order all the mods can run all together

Chn6: bug corrections, 3D fix for F86 and MiG15, FM modifications, Zuti 1.13 integration, Atm mod integration. (+Freddy's modifications/integration)

PETER D: F-86 and Mig15 3D modeling, MiG17 (+Freddy's modifications/integration, cockpits)

FLAKITEN: F9F2 Panther, F-84 Thunder jet, RF-80A, L5A and many other aircrafts, LST 1, LCM3, HRS3, HD19, HMS Colossus

DREAMKS: F-80C, F-51D and F4U-4 and F4U-5 (+Freddy's modifications)

ELEPHANT: Korea pilot skins

Cromhunt: skins F86, F84, repainted pits for F84, F4U and plenty of others skins!

CirX: Tu4, placeholder for air.ini

Checkyersix: Many aircrafts for Korea (L5 Arty spotter, AD4, AC47), (+Freddy's modifications), Infantry + Mortar Mod v 1.0,Open-trench, CY6 North Korea map, improved napalm, He 219 V3

Zuti: Zuti MDS mod (+Freddy's modifications)

Socorrista: Socorrista2219's Smoke Fire, effect water splash, ships and train smoke, mid air smoke, mid air explosion (part), fuel explosion (part), . Crash plane fire and smoke plut

Ranwers: cockpits C47A/B, B29, B17, Tu4, Vickers Wellington, CANT 1007, AvRo Lancaster

Sani: US ships for Korea, Hot-AI, USS Besugo, Bismark, Submarines type II and VII

Slikk + Ranwers: Carrier crew

Slikk: airfield fuel tank fix

Beowlff: T6 and SNJ

Zloypetrushko:  AAA modfast

Ilyushin: Tu4

Fireball: Carrier take-off

Flatspin,Delvpier,Trapper,Mbug,Flushy,Dixiecapt : 3BG KTO map

Fly!: Ship trail, torpedo trail

Wolfighter: PBN engines, parts of PTO pilots

Baracca: Sailor gunner mod

Ashhouse, Flakiten,GAEv: Amphibious Assault Ship Pack, HMS Warspite, Tribal class destroyers

Wflyr Artillery pack (only parts)

GJE52:3D of the F9F8 (+Freddy's modifications), Mosquito NF II, Me410NJ, Me 262 NJ

Stuka 40: Dynamic mod lights

Zloy Petrushko: Atm mod

Redko: desert map

Avala: planeshine (parts)

Highlander 202: HSR3 skins

Gunsight productions: HSR3 skins

Harpiamaffra: skins (many aircraft)

Casey 1976: skins

Rock: skins

OC_Tiger: Sea-Fury skins

Evil chicken: Sea-Fury skins

335th_Antagorn: backgrounds

335th_Blackshark: backgrounds

335th_Puma: skins, backgrounds

335th_Aymi: backgrounds, Bombs reskined, F4U pits reskined

Benitomuso: Minimap mod

Jonesinator: Jones numbers for runway

SAS Skipper: Ms 502 Criquet

Docholiday: Fake A26

Nyvloc: machmeter F86

Skins: Letka_13 /Matwej

AviaSkins group: Yak11

Letka_13/Indy: Slovakia55 mod

Pavel K: Czech descriptions on instruments in S-199 cockpit

Checkmysix, Jesters-Ink, Prangster: Skins mosquito NF II

AMT: Spifire XVI pack

Daidalos team: Hs 129 B2

SAS Cirx, Japan cat: parts of Early Bf109 (original work from Freddy) (adapted by Lebig)

Plowshare: USS ships carriers

Stuka 40: Locomotive light

Special thanks to Storebror who gave us the source code and the permission to adapt his F86J Mod for our SidewinderMod.

MiG-15

SRO-1 antenna removed from the fuselage, landing light in the nose - to reflect early variant.

3d smoothing problem fixed

new default skins for both Multi and Russian version

MiG-15bis

Landing light underneath the wing

3d smoothing problem fixed

Load outs retextured Soviet ordnance

New default skins for both Multi and Russian version

New Mig15 repainted cockpit

Letka_13Robo

Only the first MIG15 has no command for the nose wheel, the later series has a full authority on this wheel.

Same with changes on MiG17: the faster you go, the more efficient is the front wheel direction!

F86 F series: load out changed

Letka_13Robo

New FMs for all the Zero series and all the F4U series

Arsenal

Open canopy for Hurricane series, FW 190 A4, A5, A8, D9, D9Late, F8, F8mistel, all Ta 152 Lagg3, La5 series, Yak1 series, P36 and H75 series, (SAS Cirx)

CW21 cockpit, Re2000 cockpit, MC200 serie I and III Historical semi-open canopy, I15Bis cockpit (DT 4.10), Ms406 cockpit (Tyrl), BlenheimIV (Ranwers)

New gauges for Tempest (Bolox)

New pits for HE111 H2 and H6

New sounds for Tempest and Seafury (Jafa)

New start-up sounds (Aymi)

New 3D for F9F2 and F9F5 (10% canopy extract) from SAS F9F2 mod

Added Fw 190-D9-late (SAS Cirx), Betty G4m2 (SAS Sani), Spitfire 11 (AMT), Re 2002 (DT 4.10), A24B (Beowolff), AR234C (Sani/Moding monkey), AR234NJ (SAS Cirx/Slow), Me262 pack (SAS Cirx)

MiG3 (Aviaskins). [Take care: this aircraft is different from the stock one. If you use it, delete MiG-3 and MiG-3ud in your PaintSchemes/skins and replace by those in the PaintSchemes_HistoMod_IV]

Ki44 by JapanCat, with many changes for FM

Added A5M4, He45, He 51(Dreamk), PZL 23B and 42 (Loku), CR32 Quater (Frankiek), PZL 37 (Ranwers), B24D (Riken), Early Mustangs (AMT), Do217 [AI only] (DT4.10), G55 (DT4.10)

Designed a new Beta La9: 3D models is still La7 3x20mm gun (3D WiP).They are the right NS 23mm arms with the right total number of rounds (300 in total).

The FM is totally rebuilt with the La9 parameters (she is a really funny machine)

Fuel gauges are more accurate in Ju88-A4 and Ju88-A4Torp (PA_Peak)

New pits for Ju88 (Bolox and Greif11), Bf110 (Greif11)

New start-up sounds for Jumo jet engines. In the real engine, there was a Riedel two-stroke engine in the jet engine-cone. I built a different sound made from my "Solex" engine record!

Bug corrections:

Correction for super-sided Fix and Gyro function, stationary aircrafts, PBY torpedoes, gun pod for T6, weapon class for SNJ, start up sequence, mod for weapons loading for Avia 534, cockpit position in the F84G pits, slats on F86F HistoMod,F86F30 F86F35 (no more slats for these 6.3 wing fighters)

Enable NO2 injection for B24Series

FM changes for Fw D9 and Ta152, Sea fury, Tempest, Typhoon engines, Gladiator series (were too weak!)

Change the fuel consumption for “modern” jets, take care if you are used to fly full power!!

Added some different POV (point of view when you are inside the cockpit) (SAS Cirx)

New folder 000_HistoMod_Objects with a great number of objects.

Two folders for maps, activate zero, one or the other as you wish (see what is inside at the end)

I changed some classes in order to spawn canopy open for the aircrafts which have this capability

New maps by Nounette, Redeye_Jir, GilB57, WhiteCat

Introduced Carsmaster wonderful dynamic lights and water=4. (Option)

New crew carrier mod (CY6)

Parts of 3D and weapons from JetEra

Canadair Mk V and Canadair Mk VI, Freddy ‘pits are (part) repaint by Crom

Spitfire PR XIX (*HISTO_Aymi)

New MiG17: A and AS

New Fj_2 et FJ_3 Fury (Navy Sabre)

I15 cockpit (TT)

New cockpit for MS 406 (TT)

New Curtiss H75, new “Finland” Curtiss H75A4.

Fairey Battle flyable.

R_XIII (Loku)

DC3 (Verhängnis)

Mosquito Tse Tse (SAS Howlin)

T6 improved (Beowolf)

P47B15 (SAS Riken)

Seafury: 3D fix propeller (*HISTO_Aymi), good prop direction

TBF: good prop direction

Open canopies for F80 series

Repainted F84G cockpit (Crom)

F86 tanks repainted (Crom)

New B5N and B6N, new weapons loading (for Puma's Pearl-Harbour missions)

New cockpits for MiG17 (Freddy and Robo)

New weapons for F4U.

Paintschemes IV part I and II (90% from Puma)

MiG15, MiG17, F80 have directionnal nose wheel.

TBF flyable, , O2 mask fixed, open canopy

Open canopies for FW190.

New FM for Gladiator andPZL37

RPM gauges fixed F80, F84G, F86, Canadair, FJ and F9.

Restructured map of Crimea (cyberolas)

Viet Minh map (Agracier, CzechTexan)

Hellcat Royal Navy (SAS Riken)

F6F6 (SAS Riken)

Bombs Mk 81/82/83 reskinned (*HISTO_Aymi)

French carrier Arromanches (skins Didier, *HISTO_Aymi, *HISTO_Puma)

Carriers: HMS Centaur, HMAS Melbourne, USS Oriskany (skins *HISTO_Aymi, *HISTO_Puma)

Skins “fake” for La9 (*HISTO_Puma)

Westfront44 (Gilb57)

USS Utah, USS Nevada, USS Pennsylvania, USS Oklahoma, Uss Arizona (*HISTO_Puma)